The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

| | |
|---|---|
| Title | <書評>デイヴィッド・トレンド編『デジタル文化を読む』 |
| Author(s) | 島先, 京一 |
| Citation | デザイン理論. 2002, 41, p. 121-125 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/52928 |
| rights | |
| Note | |

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

# デイヴィッド・トレンド編『デジタル文化を読む』

ブラックウェル　2001年

D. Trend (ed.) "Reading Digital Culture", Blackwell, UK, and USA, 2001

島先京一／成安造形大学

本書は，ブラックウェル社が主に専門課程に学ぶ大学生を対象に企画した "KeyWorks in Cultural Studies" の1冊であり，カリフォルニア大学芸術研究所所長である編者デイヴィッド・トレンドによって選ばれた35編の論考が収められている。

編者トレンドが序文において述べるように，「私たちがデジタルな世界に暮らしていることは，あえて言うまでもない」事実であり，「インターネットを始めとする情報技術が，生活の多くの基本的な部分を変容させている」ことも事実である。つまり，デザインを生活に関わる造形と捉え，その理論的な背景を追究しようという立場にとって，デジタル技術やデジタル機器，そしてより総体的な概念としてのデジタル文化の日常生活への進出は，無視することのできない事柄である。しかしデジタル文化の関わり得る領域やその実践は，あまりにも多岐に渡る。またデジタル技術は，それについて熟慮する間を一瞬たりとも許さないほどの速度で，日々，進展の度合いを強めている。デザイン理論は，表面的な「形(かたち)」の問題に留まらない，生活の根本的な枠組に関わる問題としてのデジタル文化に腰をすえて取組む必要があると思われるが，その方法の確立は決して簡単なことではない。本書は以下に述べる二つの点において，デジタル文化の俯瞰を掴みたいと願う者にとって，格好の羅針盤の一つたり得るように思われる。

先ず第一に，2001年という，その出版の時期である。今日となっては意外にも思えるのであるが，パソコンを始めとするデジタル情報機器が一般的な消費財として認識されるようになってから現在まで10数年，インターネットが新たな可能性をもった情報メディアとして話題に上るようになってから，未だ10年程しか経っていないのである。2001年という年は，デジタル文化が先進各国の社会や日常生活にほぼ完全に浸透し，それらに関わることが何ら特別なことではなくなっていながら，そのことについての総括的な学術的検討は未だ成されていない，微妙な時期にあたると考えられる。私たちは，デジタル文化のもたらす恩恵に浴していながら，その本質的な問題については，未だ断片的にしか理解していないというべきであろう。従って本書は，今後進められなければならないデジタル文化に対する綜合的な省察の方法に関する，トレンドによる一つの提案と見ることができる。デジタル文化の何について論じるべきかが，後述する本書の構成に表明されているといえよう。

第二に，上記の構成法とも関わるが，本書が特定の見解に偏らない，様々な立場の論者による論考を集めている点である。これまでサイバースペースをめぐる総体的な議論は，技術至上主義的なユートピア論か，先端技術への盲信に対する批判的な論調かのどちらかに軸を置きがちであった。そしてこの両者の立場は，共に多様な中間領域を積極的に承認することがなかったため，総合的な見通しのために歩み寄ることは少なかった。しかし本書は，「様々な議論を扱いながら，それらの収斂を求めるのではなく……この学際的な領域に向けられる道筋の多様性を示すことを目的としている」のである。そしてこの目的の表れとして本書には，研究者による学術的な

文献のみならず，サイバースペースという言葉の創案者である小説家ウィリアム・ギブソンの作品や，「ワイヤード」や「ニューヨーク・タイムス」，「ヴィレッジ・ヴォイス」といった先鋭的なメディアで活躍するジャーナリストによる重要な仕事も含まれている。デジタル文化の社会への浸透が進行形としてあった1990年代のラディカルな論考が中心を占めているが，はるかに早い時期に著わされたそれらの先駆ともいうべき予言的な卓見が所収されている点も注目すべきであろう。

本書は6部から構成されているが，以下に各部のテーマとそのテーマの下にまとめられた論考の著者とタイトルを示す。なお数字は当該論考が最初に発表された年を表している。（ただしガタリの論考については，英訳文の初出年である。またジャクスンの論考は，本書のための書下ろしと思われる。）

序

第1部　「庭園の機械」

1　ヴァーネヴァル・ブッシュ「私たちが考えるように」1945
2　サディー・プラント「アダ」1997
3　スラヴォイ・チチェック「仮想現実から現実の仮想化へ」1996
4　ポール・ヴィリリオ「速度と情報：サイバースペースの警告！」1995
5　ドナ・ハラウェイ「サイボーグの宣言：1980年代の科学，技術，社会主義的フェミニズム」1985
6　フェリックス・ガタリ「機械的突然発生」1993

第2部　「デジタル時代の知識とコミュニケーション」

7　ウィリアム・ギブソン「ニーマニック，ジョニー」1986
8　マイケル・ハイム「サイバースペースの官能的存在論」1994
9　マーガレット・モース「仮想的に女性：身体とコード」1997
10　ジョージ・ランドウ「ハイパーテキストと批評理論」1991
11　ブレンダ・ローレル「劇場としてのコンピューター」1991
12　ハキム・ベイ「情報戦争」1996

第3部　「非物質的な世界に暮らす」

13　ショシャーナ・ツボッフ「スマートマシンの時代の変換の矛盾」1988
14　スタンリー・アルノヴィッツ「技術と労働の未来」1994
15　アーサー・クローカー，マイケル・ワインシュタイン「仮想階級の理論」1994
16　マニュエル・カステルス「情報経済」1993
17　ハーバート・シラー「地球規模の情報ハイウェイ：統治できない世界のための計画」1995
18　クリティカル・アート・アンサンブル「肉体機械時代の到来」1998

第4部　「サイバースペースで自己を演じる」

19　アルクエール・ローザンヌ・（サンディー・）ストーン「本当の身体は喜んで立ち上がるのか？：ヴァーチャル文化をめぐる境界の物語」1991
20　ジュリアン・ディベル「サイバースペースにおけるある強姦事件：或いは，邪悪な道化，ハイチの奇術師，二人のウィザード，そして何十人もの出演者が，いかにしてデータベースを一つの社会に昇華させたか」1993
21　ローラ・ミラー「先ず女性と子供：ジェ

ンダーと電子的最前線の定着」1995
22　スティーブ・シルバーマン「僕たちは10代，僕たちは変わり者，そして僕たちはE-メイルを受け取った」1994
23　リサ・ナカムラ「サイバースペースにおける／とっての人種：インターネット上の擬似人格旅行と人種的見過ごし」2000
24　シェリー・タークル「私たちとは誰か」1995

第5部　「オンライン上のコミュニティーの探求」
25　ピエール・レヴィ「集合的知」1997
26　マーク・ポスター「サイバー民主主義：インターネットと公的な領域」1997
27　ハワード・レインゴールド「仮想的コミュニティー」1993
28　ジレルモ・ゴメス＝ペーニャ「仮想のバリオ@他の前線（或いはシカゴのインターネット）」1996
29　アヴィタル・ロンネル「あるコミュニティーの消滅」1996

第6部　「デジタル文化を読む」
30　ロバート・マークリー「歴史，理論，そして仮想現実」1996
31　N・キャサリン・ヘイルス「サイバースペースの還元」1993
32　ヴィヴィアン・ソブチャック「新世代のミュータント忍者ハッカー：モンド2000を読む」1994
33　カメロン・ベイリー「仮想的皮膚：サイバースペースにおける人種の分節」1996
34　ティモシー・アレン・ジャクスン「新しいメディアの美学に向けて」(2001)
35　アンドリュー・ロス「新しいスマートさ」1998

第1部の「庭園の機械」には，人間と機械や人工知能の問題について，歴史的な観点や哲学的な観点から幅広く考察した，古典的且つ予言的な論考が集められている。第2部の「デジタル時代の知識とコミュニケーション」は，デジタル文化が中立的な無色透明の媒体の集合ではなく，知や感性のあり方そのものを変容させる可能性をもった，新しい思考方法の媒体であることを検証する論考から構成されている。第3部「非物質的な世界に暮らす」においては，ネットワーク上の仮想世界がそこだけに留まらず現実世界に進出し，労働や経済といった現実世界の問題に大きな影響力を及ぼす可能性について，主に社会学的な観点から考察を加えた論考が収録される。第4部「サイバースペースで自己を演じる」には，サイバースペースにおける主観の変貌や，第二の自己という新たな人格とそれらの相互作用から構成される仮想社会の可能性に関する論考が収められる。第5部の「オンライン上のコミュニティーの探求」では，時空の距離を超えたコミュニティーを産み出し得るメディアとしてのインターネットについて，様々な角度から検討を加えた論考が集められている。第6部「デジタル文化を読む」には，サイバースペースと現実世界の関係について，両者を共に俯瞰することのできる視点から考察した，いわばメター批評とも呼ぶことのできる論考が収録されている。

幾つかの論考を紹介していきたい。

都市計画研究家，ポール・ヴィリリオが，デジタル・ネットワーク社会における情報の伝達の異常な速度に対して警告を発し続けていることはよく知られているが，私たちは本書所収の「速度と情報：サイバースペースの警告！」によって，彼の情報伝達過信社会に対する批判について，簡潔に知ることができる。瞬時に地球規模を駆け回る情報の網が，

人間の根本的な方向感覚を麻痺させるというヴィリリオの警句は，身近な道具の問題にも当てはまる重要性が認められるのではないか。

ドナ・ハラウェイの「サイボーグの宣言」は，本書所収の他の論考においても引用されるなど，フェミニズムや機械論における古典としての地位を既に確立した文献といってよいであろう。1985年という比較的早い時期の論考でありながら先見の明に満ちており，今日においても学ぶべき所が多い。特に，人間と機械の関係を軸としながら，様々な分野に見られる伝統的な境界の喪失の問題を取り上げ，機械論とフェミニズム論を結び付けることで，脱領域的でありながらもメタ構築的であるような思考の新しい可能性を示した点は，驚異的ですらある。しかし本書の性格上，仕方のないことではあるが，途中相当の部分が割愛された形での掲載になっていることは，残念である。

マイケル・ハイムの「サイバースペースの官能的存在論」は，デジタル文化の意義や魅力を哲学者が論じた重要な論考である。彼はコンピューターを，デジタル化というフィルターによって現実を理想化する手段と考え，人びとがコンピューターのディスプレイに魅せられるのは，真実に対する思弁的且つ官能的な希求によるものであり，至極当然のことと考える。ハイムのサイバースペース賛美を支えているのは，プラトンのエロスの思想からライプニッツのモナドロジーに至る観念論的理想主義認識論の系譜であり，この点において巷間に溢れる技術的な効用論としてのサイバースペース論とは一線を画す。また，サイバースペースに対する過信のもたらし得る逆理についても触れられており，デジタル文化に対して批判的な観点を有する読者にとっても，有意義な論考といえよう。

アルクエール・ローザンヌ・(サンディー・)ストーンの「本当の身体は喜んで立ち上がるのか？：ヴァーチャル文化をめぐる境界の物語」は，仮想共同体の歴史について概観しながら，現実世界並びにサイバースペースにおける主観と身体の関係の変容について追求した論考である。ストーンは，身体論から共同体論，ジェンダー論，そして映画論などまさに様々な文献をハイパーリンクさせながら援用し，主観と身体や自然と人工物の境界が変質し，場合によっては喪失してしまう過程について考察を巡らせている。ポストモダンな記述法を採用していながら，結論として現実世界に生きている身体の意義を再確認している点が，興味深い。

ジャーナリスト，ジュリアン・ディベルによる「サイバースペースにおけるある強姦事件」は，あるＭＵＤでおきた強姦事件とその顛末を追ったレポートである。ＭＵＤとは，Multiple User Dialogue 或いは Dungeon 或いは Dimension の略称で，参加者が自ら定めた仮想の人格を演じながら，他の参加者とのテキストのやり取りを通して仮想世界に生活する，一種のロール・プレイングのようなプログラムである。わが国ではそれ程盛んではないが，アメリカには多くの愛好者がいるという。被害者である二人の女性（？）は，加害者の男性（？）をＭＵＤ内で告訴し，他の参加者がそれに呼応して仮想裁判所が開廷され，加害者に対して仮想死刑の判決が下される。このレポートには，いかに多くの人びとがＭＵＤに真剣に参加し，そこに一つの仮想社会と呼び得るような共同体を作り上げているのかが表れている。

そして臨床心理学者，シェリー・タークルによる「私たちとは誰か」は，人びとが何故ＭＵＤを始めとする仮想世界への参加に惹かれるのかについて，「第二の自己」という概念を中心に分析した論考である。ディベルの

レポートがサイバースペースのもつ自律性を例証しているとすれば，タークルの論考はサイバースペースの自律性が現実世界に対して侵略的であることの可能性を例証しているといえよう。彼女の紹介する，週に40時間以上もＭＵＤにのめり込み，日常生活に明らかに支障をきたしているようなハード・ユーザーの存在は，個人の問題というよりも，社会的な病理と考えるべきかもしれない。

ロバート・マークリーによる「歴史，理論，そして仮想現実」は，サイバースペースに新しい可能性を求めようとする観点に対して，唯物論的な立場から批判を加えた論考である。マークリーは，サイバースペースを賛美する論者たちが，サイバースペースの内部に向かう論理を展開するのみで，サイバースペースと現実空間との交渉に関する視点を欠いていることを指摘する。そして多くの論究が「新しさ」というレトリックのもつ魔性の魅力に振り回され，多元的な価値観の可能性へと立ち戻ることを見失っていると批判している。また彼はサイバースペースをめぐる議論の中にある種の社会的な抑圧が存在することを指摘しているが，この指摘はデジタル文化を生活やデザインとのかかわりの中で綜合的に考察するための有効な示唆に満ちているように思われるのである。

以上，特に強く評者の関心を惹いた論考について紹介したが，先のタイトル一覧からも明らかなように本書には多くの魅力的且つ意義深い論考が収められている。デジタル文化を読み解くためには，最先端の話題に眼を向けるのみならず，複眼的な視点をもつ必要があると考えられるが，本書の内容の多様性は，このことのためにも極めて有効である。